

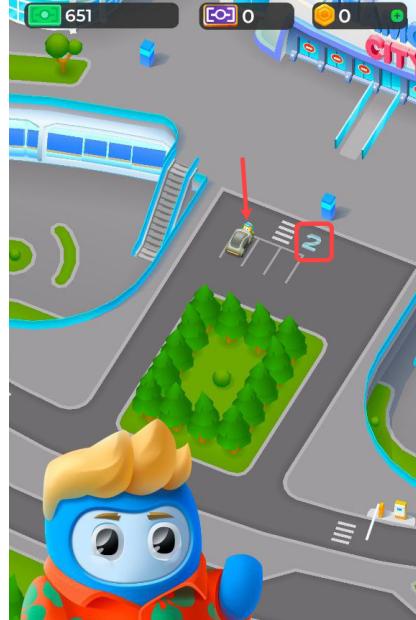
### C1: Рух машин на парковці

Type	Priority	Estimate	References
Functional	High	None	
Automation Type	None		

#### Preconditions

Гра встановлена та запущена на мобільному пристрої

#### Steps

- 1** Перший автомобіль зайдає на парковку та займає вільне місце
- 
- Кількість вільних місць на парковці стає на 1 менше.  
Кількість зайнятих місць на парковці стає на 1 більше.  
Генеруються персонажі з автомобіля
- 
- 
- 2** Кожен наступний автомобіль зайдає на парковку та займає вільне місце
- 
- Кількість вільних місць на парковці стає на менше.  
Кількість зайнятих місць на парковці стає на більше.  
Генеруються персонажі з кожного автомобіля
- 
- 3** Всі місця на парковці заповнені
- Кількість вільних місць на парковці=0.  
Формується черга з автомобілів біля шлагбаума.



4 Проходить певний час (нема даних в GDD)

Перший автомобіль, який зайдав на парковку, покидає парковку.  
Персонаж, який був згенерований, при паркуванні автомобіля, зникає.  
На рахунок гравця додається сума, яка дорівнює "Цена"(Час, який автомобіль перебував на парковці).  
Кількість вільних місць на парковці стає на 1 більше.  
Кількість зайнятих місць на парковці стає на 1 менше.



5 Перший автомобіль з черги біля шлагбаума зайджає на парковку і займає вільне місце

Кількість вільних місць на парковці стає на 1 менше.  
Кількість зайнятих місць на парковці стає на 1 більше.  
Генеруються персонажі з автомобіля  
Всі автомобілі в черзі біля шлагбаума зміщуються на 1 слот ближче до шлагбаума.



## C2: Покупка "Улучшение" для парковки

Type	Priority	Estimate	References
Functional	High	None	None
Automation Type			
None			

**Preconditions**  
Гра встановлена та запущена на мобільному пристрой

**Steps**

- 1 В гри є об'єкт парковка довільного рівня. Відкриваємо параметри парковки.

Параметри парковки відкриваються.  
Загальна кількість місць на парковці = рівень парковки \* 3  
"Інтервал движения" відповідає рівню парковки (нема точних даних в GDD)


- 2 В списку апгрейдів вибираємо пункт "Кількість місць" і натискаємо "Улучшить"

Рівень парковки збільшується на 1  
Кількість місць на парковці збільшується на 3  
"Інтервал движения" зменшується (нема точних даних в GDD)  
З рахунку гравця списуються кошти відповідно до вартості покращення.  
Вартість наступного покращення дорожчає (нема точних даних в GDD)


- 3 Закриваємо параметри парковки

Загальна кількість місць на парковці = рівень парковки \* 3



### C3: Покупка "Быстрая зарядка" для парковки

Type	Priority	Estimate	References
Functional	High	None	None
Automation Type			
None			

#### Preconditions

- Гра встановлена та запущена на мобільному пристрої 2. На рахунку гравця не менше 30000

#### Steps

- 1 Натискаємо на парковку та відкриваємо параметри парковки

Параметри парковки відкрито.

Ціна парковочного місця 0,4

Доступний апгрейд "Быстрая зарядка", кнопка "Улучшить" має зелений колір"



- 2 В списку апгрейдів вибираємо пункт "Быстрая зарядка" і натискаємо "Улучшить"

"Цена" збільшується на 100% і стає рівною 0,8

З рахунку гравця списуються 30000.

В апгрейді "Быстрая зарядка" кнопка "Улучшить" змінюється на зелену галочку.

Прибуток від парковки рахується з урахуванням нової ціни за паркувальне місце.



#### C4: Покупка "Охранные дроны" для парковки

Type	Priority	Estimate	References
Functional	High	None	None
Automation Type			
None			

#### Preconditions

- Гра встановлена та запущена на мобільному пристрої 2. На рахунку гравця не менше 75000

#### Steps

- 1 Натискаємо на парковку та відкриваємо параметри парковки

Параметри парковки відкрито.

Ціна парковочного місця 0,4

Доступний апгрейд "Охранные дроны", кнопка "Улучшить" має зелений колір



- 2 В списку апгрейдів вибираємо пункт "Охранные дроны" і натискаємо "Улучшить"

"Ціна" збільшується на 200% і стає рівною 1,2

З рахунку гравця списуються 75000.

В апгрейді "Охранные дроны" кнопка "Улучшить" змінюється на зелену галочку.

Прибуток від парковки рахується з урахуванням нової ціни за паркувальне місце.



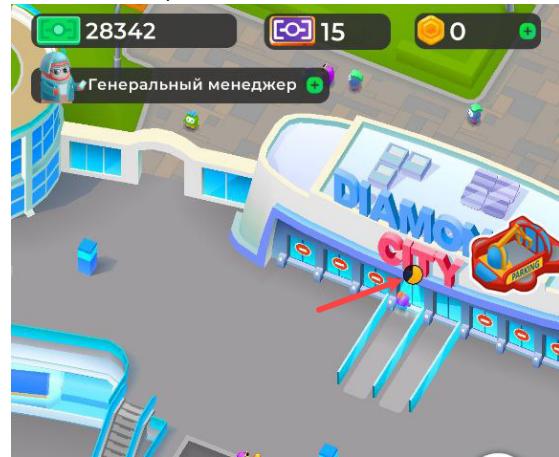
## C5: Відвідування каси

Type	Priority	Estimate	References
Functional	High	None	None
Automation Type			
None			

### Preconditions

Гра встановлена та запущена на мобільному пристрої

### Steps

1	Перший відвідувач підходить до каси	З'являється зображення спливаючого годинника, очікується оплата 
2	До каси підходять наступні відвідувачі	Перед касою формується черга. Максимальна довжина черги 10 відвідувачів. 
3	Черга до каси повністю заповнена, підходить ще один відвідувач	Відвідувач, якому не вистачило місця в черзі направляється на відправлення
4	Відбувається оплата за первого відвідувача	Відвідувач заходить в "Город" Рахунок гравця збільшується на суму, яка відповідає "Цена билета" Всі відвідувачі в черзі зміщуються на один слот ближче до каси, каса починає працювати з новим першим відвідувачем в черзі

## C6: Покупка покращення каси

Type	Priority	Estimate	References
Functional	High	None	None
Automation Type			
None			

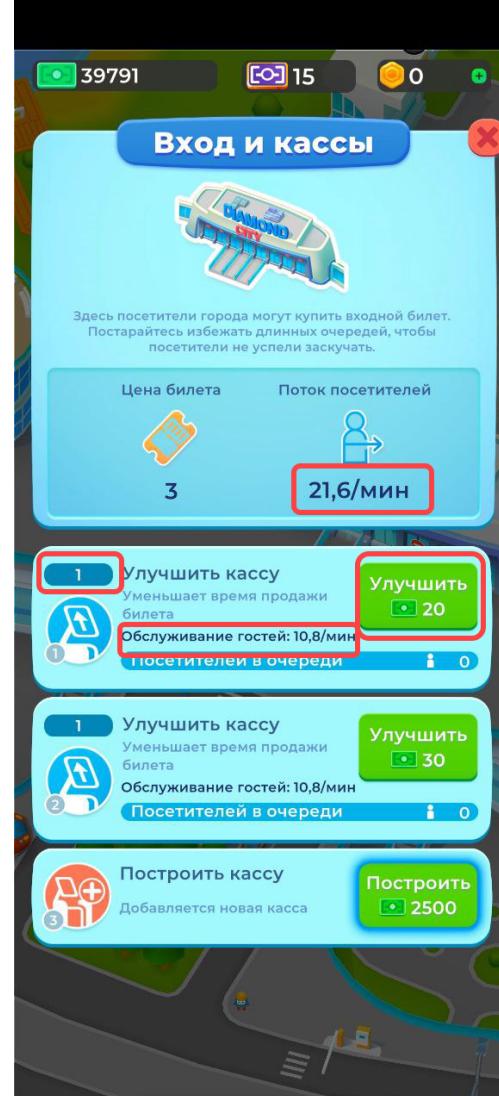
### Preconditions

- Гра встановлена та запущена на мобільному пристрої 2. На рахунку гравця достатньо коштів для придбання покращення

### Steps

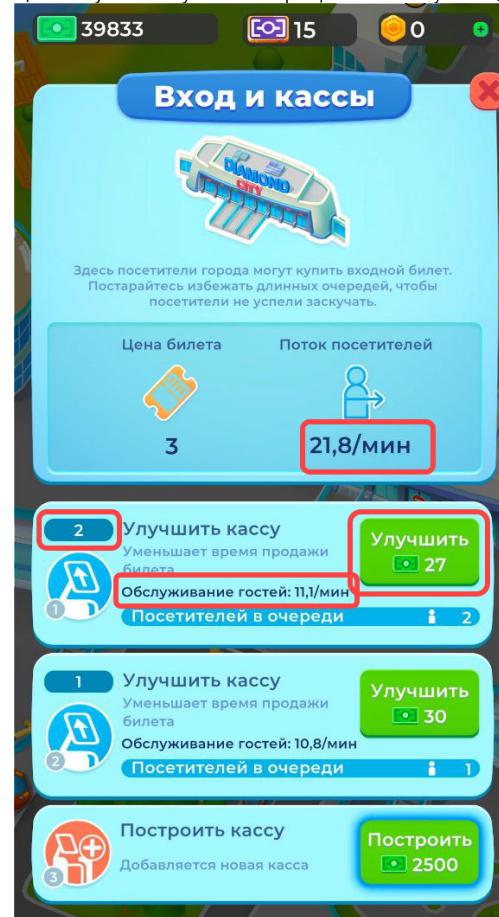
- В грі є каса довільного рівня. Натискаємо на касу

Відкриваються параметри каси.  
Кнопка "Улучшить" має зелений колір



- Натискаємо на кнопку "Улучшить"

Рівень каси підвищується на 1.  
"Обслуговування гостей", "Поток посетителів" збільшуються відповідно до рівня (нема точних даних в GDD)  
З рахунку гравця списується ціна покращення.  
Ціна покупки наступного покращення збільшується (нема точних даних в GDD)



## C7: Покупка нової каси

Type	Priority	Estimate	References
Functional	High	None	None
Automation Type			
None			

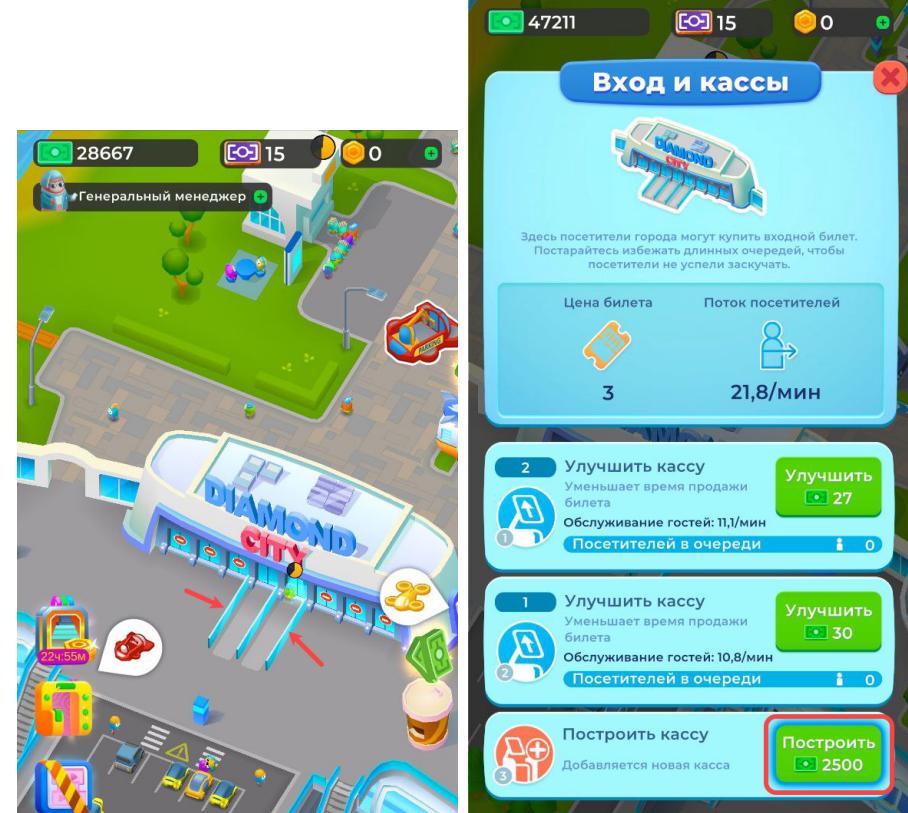
### Preconditions

Гра встановлена та запущена на мобільному пристрій. На рахунку гравця є сума необхідна для покупки каси. В грі є відкрита каса, яка обслуговує відвідувачів. В грі є закрита каса зі знаком "Стоп".

### Steps

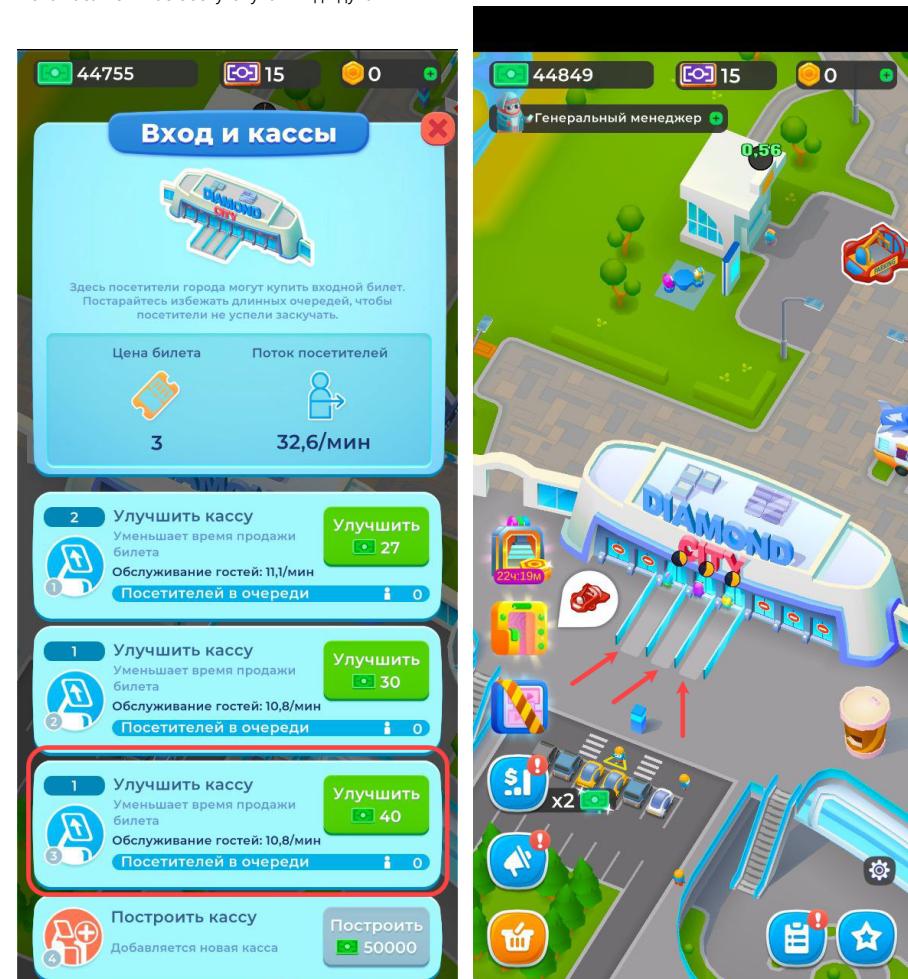
- 1 Натискаємо на касу

Відкриваються параметри каси.  
Кнопка "Построїть" має зелений колір



- 2 Натискаємо на кнопку "Построїть"

З рахунку гравця списується сума, яка відповідає ціні побудованої каси.  
Зростає ціна на побудову наступної каси (нема точних даних в GDD)  
В параметрах каси з'являється нове поле з параметрами щойно збудованої каси.  
В грі відкривається одна з кас, яка була закрита до покупки.  
Нова каса починає обслуговувати відвідувачів



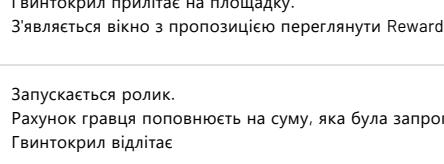
## C8: "Вертолет"

Type	Priority	Estimate	References
Functional	Medium	None	None
Automation Type			

**Preconditions**

Гра встановлена та запущена на мобільному пристрої

**Steps**

- Гвинтокрил прилітає на площацю  
На площаці є гвинтокрил, генерується персонаж. З'являється вікно з пропозицією переглянути Rewarded ролик за грошову винагороду.
- Натискаємо "Нет, спасибо"  
Вікно з пропозицією переглянути Rewarded ролик закривається. Персонаж зникає, гвинтокрил відлітає.
- Проходить 2 хвилини  
Гвинтокрил прилітає на площацю. З'являється вікно з пропозицією переглянути Rewarded ролик за грошову винагороду.
- Натискаємо "Получить"  
Запускається ролик. Рахунок гравця поповнюється на суму, яка була запропонована за перегляд ролика. Гвинтокрил відлітає

## C9: "Станція"

Type	Priority	Estimate	References
Functional	Medium	None	None
Automation Type			
None			

### Preconditions

Гра встановлена та запущена на мобільному пристрої

### Steps

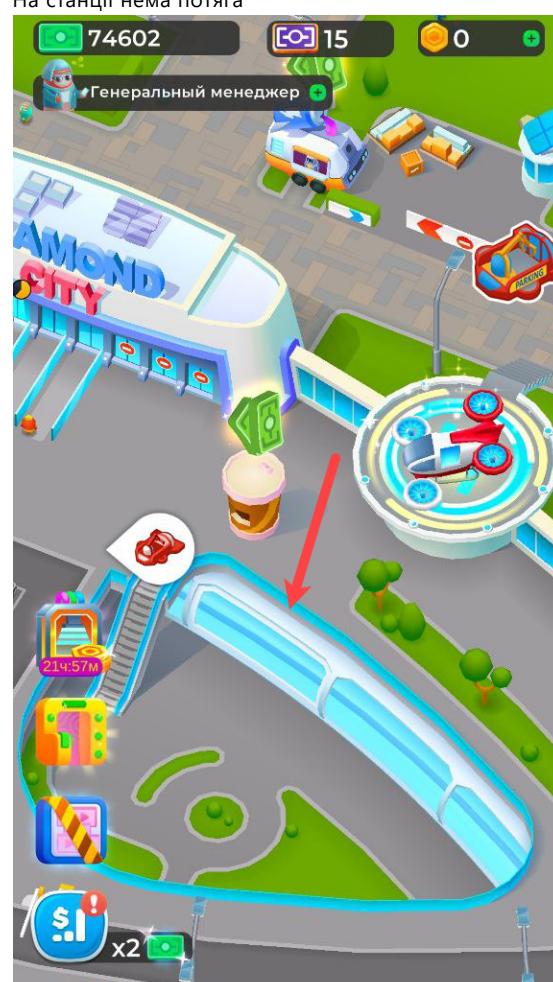
- На станцію прибуває потяг

Потяг є на станції.  
У потяга відкриваються двері  
Генерується три відвідувачі



- Потяг відбуває зі станції

На станції нема потяга



- Проходить 60секунд

Потяг прибуває на станцію  
У потяга відкриваються двері  
Генерується три відвідувачі